



CONECTA RUGBY



**REGLAMENTO NACIONAL
RUGBY INFANTIL 2023**

Infantiles



Infantiles



Variaciones a las leyes



LEYES DEL JUEGO:

- LEY 1:** LEYES DEL JUEGO
- LEY 2:** ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL
- LEY 3:** CATEGORÍAS
- LEY 4:** CONSTITUCION DE LOS EQUIPOS
- LEY 5:** DURACION DE LOS PARTIDOS
- LEY 6:** MAXIMO DE MINUTOS DE JUEGO
- LEY 7:** TERRENO DE JUEGO
- LEY 8:** SCRUM
- LEY 9:** LINE OUT
- LEY 10:** RUCK
- LEY 11:** MAUL
- LEY 12:** SITUACIONES DE CONTACTO
- LEY 13:** KNOCK ON Y PASE FORWARD
- LEY 14:** PATADAS
- LEY 15:** SALIDAS (Inicio y reinicio)
- LEY 16:** CONVERSION DESPUES DE UN TRY.
- LEY 17:** PENALES
- LEY 18:** REINICIO DEL JUEGO
- LEY 19:** PELOTA ANULADA
- LEY 20:** PELOTA
- LEY 21:** INDUMENTARIA
- LEY 22:** JUEGO SUCIO
- LEY 23:** ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS
- LEY 24:** OFICIALES DEL PARTIDO
- LEY 25:** CONDICIONES CLIMÁTICAS
- LEY 26:** TERCER TIEMPO
- GUÍA DE PROBA RUGBY

OBJETIVOS:

Las Leyes del Juego del Reglamento Nacional de Rugby Infantil, toman como base ideológica las Leyes del Juego de Rugby de la WORLD RUGBY y promueven los siguientes **objetivos**:

- Utilizar el juego de rugby como un medio formativo, recreativo y educativo.
- Respetar los derechos que tienen los niños y las niñas a una práctica segura, tranquila, divertida e inclusiva.
- Adecuar el juego a los diferentes niveles de maduración y crecimiento biológico de los niños y niñas.
- Difundir el juego mediante el uso de leyes sencillas de aprender.
- Adaptar la enseñanza a las demandas del juego, concibiéndolo de una manera progresiva y adaptada.
- Estimular la toma de decisiones, las capacidades de los participantes, las destrezas del juego y la inteligencia táctica.
- Incentivar a los jugadores, apoyados en la lealtad que demandan las leyes del juego, a que marquen la mayor cantidad de puntos posibles, portando, pasando, pateando y apoyando la pelota.

Divertida Educativo Práctica Segura
Formativo Inclusiva Tranquila Divertida
Tranquila **Medio Recreativo** Formativo
Formativo Inclusiva **Educativo**
Práctica Segura Medio Recreativo

Se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby, aprobadas por World Rugby, con las modificaciones que presenta este Reglamento.

Es importante que los referees que conduzcan partidos de infantiles conozcan los objetivos del presente documento, las leyes de la W. R y las modificaciones establecidas en este Reglamento Nacional de Rugby Infantil.

Es responsabilidad de los dirigentes, entrenadores y referees, generar un ámbito de seguridad, desarrollando partidos confiables y seguros.

Propósito

Que los responsables de conducir los entrenamientos y partidos conozcan y respeten las Leyes del Juego aprobadas por la UAR y la WR, para garantizar el desarrollo del juego en un ámbito seguro, divertido, formativo e inclusivo.

Por lo tanto, es responsabilidad de aquellos que entrena o enseñan el juego, asegurar que los jugadores estén preparados para cumplir las leyes, jugar limpiamente y practicar conductas seguras.

LEY 2: ENCUENTROS DE RUGBY INFANTIL

Serán programados y / o autorizados por la Comisión o Sub Comisión de Rugby Infantil de cada Unión y sus resultados no serán vinculantes para clasificar un campeón, no se tomarán en cuenta tablas de posiciones, ni tendrán las características de un torneo.

Los encuentros serán: FORMATIVOS, RECREATIVOS, EDUCATIVOS E INCLUSIVOS.

Propósitos

Disminuir las presiones psicológicas y/o físicas, evitar la especialización prematura y la exclusión de jugadores por buscar resultados deportivos.

Por el contrario, se pretende que los encuentros sean inclusivos, para todos los jugadores y jugadoras, de manera independiente a sus circunstanciales niveles de juego.

LEY 3: CATEGORÍAS

Los jugadores se encuentran separados según sus años de nacimiento, en las siguientes categorías:

- Menores de 14 años
- Menores de 13 años
- Menores de 12 años
- Menores de 11 años
- Menores de 10 años
- Menores de 9 años
- Menores de 8 años
- Menores de 7 años
- Menores de 6 años

Edades a cumplir durante el año calendario, que deben ser controladas.

"Niñas y niños pueden jugar juntos en un equipo de rugby, hasta la categoría M13 inclusive".



El término “Menor de”, permitirá identificar rápidamente las edades de los jugadores en las diferentes categorías.

Se permite subir una categoría a la que le corresponda por edad, para los siguientes casos:

- Mantener juntos a compañeros escolares y amigos, evitando de esta manera probables abandonos deportivos.
- Reforzar una categoría que cuente con escaso número de jugadores o descomprimir a las que cuentan con una excesiva cantidad de jugadores.

Por motivos de seguridad para los jugadores se establecen las siguientes normas:

- Un jugador durante el año, puede regresar a la categoría que le corresponde de acuerdo a su edad, no pudiendo realizarlo en una misma jornada deportiva.
- La inclusión criteriosa de jugadores de una categoría a otra, atento a lo establecido precedentemente, debe ser desde la inferior a la inmediata superior.
- Los participantes de un entrenamiento o partido no podrán tener una diferencia mayor de dos años, según su fecha de nacimiento.

No habrá limitaciones por motivos de peso corporal y estatura de los jugadores.

LEY 4: CONSTITUCIÓN DE LOS EQUIPOS

Categoría	Nº de Jugadores
M.14	15
M.13	13
M.12	12
M.11	10
M.10	9
M.9	7
M.8	5
M.7 y M.6 *Ver anexo Guía de Probá Rugby	Hasta 5

LEY 5: DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Categoría	Períodos	Minutos	Pausas	Total
M.14	4	15'	hasta 5'	60'
M.13 y M.12	6	10'	hasta 5'	60'
M.11 y M.10	5	10'	hasta 5'	50'
M.9	5	9'	hasta 5'	45'
M.8	5	8'	hasta 5'	40'
M.7 y M.6 *Ver anexo Guía de Probá Rugby	5	7'	hasta 5'	35'

Propósito

Aumentar el número de períodos y de pausas, permitirá a los jugadores optimizar su recuperación fisiológica, posibilitando de esta manera una mayor participación y seguridad durante los tiempos de juego.

Un jugador cansado se encuentra expuesto a un mayor riesgo de sufrir lesiones.

LEY 6: MÁXIMO DE MINUTOS DE JUEGO

Se sugiere al entrenador, utilizar las pausas o entretiempos, para realizar los cambios de jugadores, las hidrataciones y las breves indicaciones técnicas a los jugadores.

Los períodos establecidos para cada categoría, corresponden al número máximo permitido para cada jugador durante un partido.

En el caso de enfrentarse dos equipos que cuenten con un elevado número de jugadores, podrán aumentar la cantidad de períodos de juego, siempre y cuando, ningún jugador/a, supere el máximo establecido para cada categoría.

No se permite adicionar minutos a los totales establecidos para cada categoría.

Finalizado cada período de juego, los equipos cambiarán de lado.

Todos los niños tienen derecho a participar del juego, independientemente de su nivel técnico o del resultado del partido.

Sin embargo, es necesario destacar que hay que proteger al principiante, convocándolo a participar del juego, luego de que haya adquirido un mínimo de experiencia en el manejo de las destrezas básicas, de tal manera, que pueda disfrutarlo de un modo más seguro.

Se sugiere, conversar entre los entrenadores si hubiera algún jugador principiante a fin que, durante el desarrollo del partido, se le prestara especial atención por parte del referee si fuera necesario.

Se establece un máximo de minutos de juego, por jugador, en 48 horas:

Categoría	Max. de min.
M.14	90'
M.13 y M.12	80'
M.11 y M.10	70'
M.9 a M.6	60'

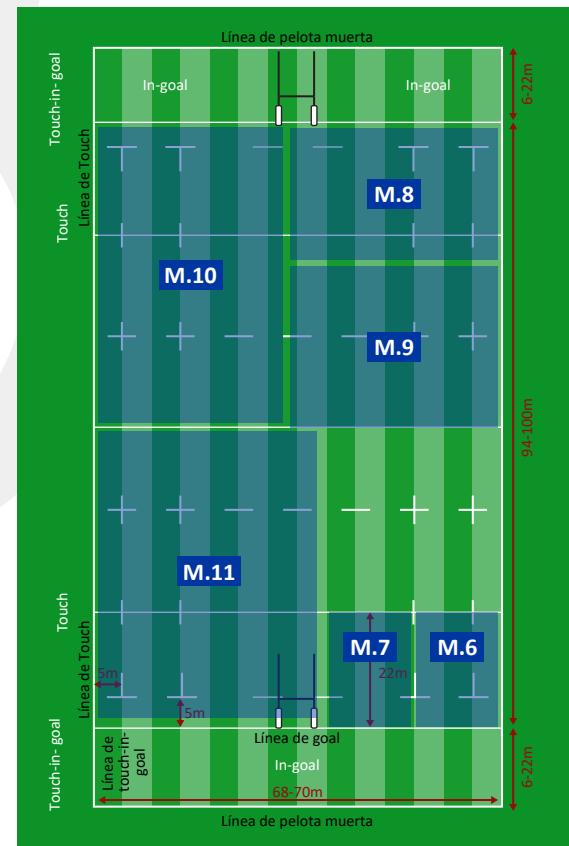
Se establece una pausa mínima entre partidos de 40 minutos.

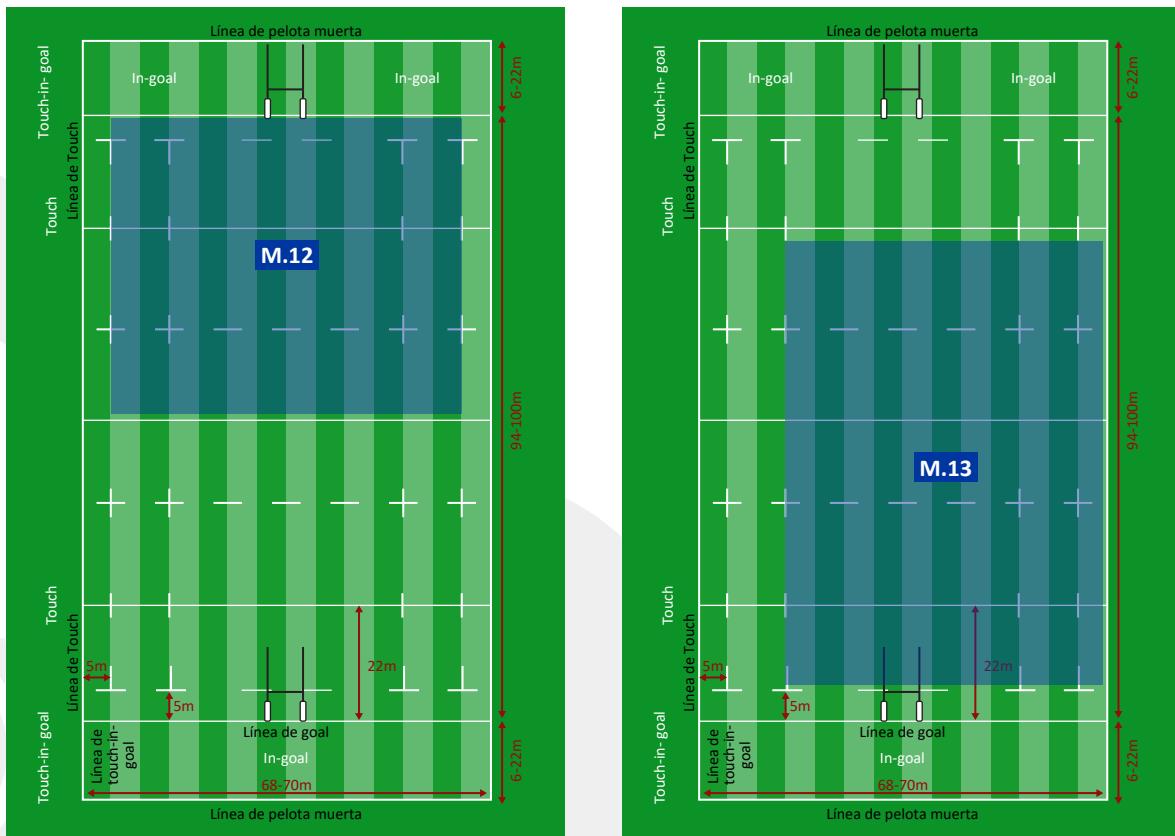
Propósito

Proteger a los niños de realizar esfuerzos excesivos que pongan en riesgo su seguridad.

LEY 7: AREA DE JUEGO

Categoría	Medidas
M.14	100 x 70/60 m.
M.13	70 x 55 m.
M.12	60 x 46 m.
M.11	47 x 37 m.
M.10	45 x 33 m.
M.9	35 x 24 m.
M.8	35 x 22 m.
M.7 y M.6 *Ver anexo Guía de Proba Rugby	22 x 12 m.





Las medidas indicadas en este Reglamento son del **Área de Juego para cada división**, por lo tanto, en estas dimensiones están incluidas las áreas de ingoal para cada equipo.

Las medidas elegidas tienen como finalidad permitir a los jugadores desplazarse en un espacio acorde a sus posibilidades, de tal manera que puedan participar más activamente durante el tiempo de juego.

Deben respetarse estas medidas durante todo el año, no permitiéndose tampoco hacia fin de año jugar con las medidas que lo harían el año siguiente por razones de salud y desarrollo biológico.

Aquellas instituciones que todavía no cuentan con áreas de juego independientes para el rugby infantil, podrán utilizar el campo de juego de mayores, delimitando el espacio utilizando cintas demarcatorias de no menos de 6 cm. de ancho.

Se encuentra permitido delimitar los espacios utilizando conos bajos y flexibles que no impliquen riesgo físico para los niños

Las instituciones que cuentan con espacios independientes, destinados a las canchas de rugby infantil, deberán contar con los postes.

Para la categoría M13, en el caso que alguna institución careciera de espacios físicos o tiempos suficientes para desarrollar los partidos, podrá usar las medidas de cancha para M12, en cuyo caso deberá sacar un jugador y aplicar las leyes de juego de la categoría M12.

Con excepción de la categoría M.14, en el caso de utilizar el campo de juego de los mayores para los encuentros, por razones de seguridad, ningún poste deberá estar a una distancia menor de 3 m. del área de juego.

Para las categorías M6, M7 y M8, con el objeto de establecer límites concretos necesarios para el desarrollo de las nociones espaciales, se sugiere marcar el área de juego con líneas continuas de pintura o cintas, o en su defecto con una adecuada cantidad de conos bajos flexibles separados entre sí a una distancia no mayor a un metro.

Con la finalidad de prevenir accidentes, deberán colocarse protectores a los postes de las canchas, aún en el caso que estos se encuentren por fuera del espacio establecido para el rugby infantil.

Antes del inicio de los encuentros, el referee debe controlar el estado del área de juego y perimetral, de mediar alguna situación que atente contra la seguridad del jugador, deberá posponer el inicio del partido hasta que se solucione el inconveniente.

“Es deber del referee y de los encargados de los equipos el asegurar un espacio de por fuera del área de juego, libre de obstáculos.” (Perímetro del área de juego libre de sillas, reposeras, etc.)

LEY 8: SCRUM

Propósito

Reiniciar el juego después de una infracción menor o de una detención, de un modo rápido, seguro e imparcial.

En las categorías M8, M9 y M10, se sugiere que de cada 3 infracciones que deban reiniciarse con Scrum, 1 sea con Scrum y 2 con Free Kick, y en las categorías M11 y M12 se sugiere reiniciar 1 con Scrum y 1 con Free Kick, con el objetivo de mantener la dinámica del juego favoreciendo las acciones del juego. Siempre y cuando la formación del Scrum se torne dificultosa o riesgosa.

Protocolo de ingreso al scrum

Para las categorías M11, M12, M13 y M14 los jugadores formarán a la secuencia de “cuclillas, tomarse, ya”(esta última palabra en forma no imperativa).

Un jugador no debe retener la pelota intencionalmente en el scrum una vez que lograron el control de la misma. Si esta actitud persiste después de que el referee indicó jugar la pelota, se deberá cortar el juego y re iniciarla con un scrum a favor del equipo no infractor.

El scrum, no debe formarse dentro de los cinco (5) metros de las líneas del touch o dentro de los cinco (5) metros de la línea de goal.

Scrum	Jugadores	Ataque	Defensa	Off side ½ Scrum	Off side Backs
M.14	3+4+1 vs 3+4+1	Hooking y Avance controlado	Resiste	Según Leyes del juego	5m
M.13	3+2+1 vs 3+2+1	Avance controlado sin hooking	Resiste	Detrás del Scrum	5 m.
M.12	3+2 vs 3+2	Avance controlado sin hooking	Resiste	Detrás del Scrum	5 m.
M.11	3 vs 3	Avance controlado sin hooking	Resiste	Detrás del Scrum	5 m.
M.10	2+1 vs 3	Avance controlado sin hooking	Resiste de pie	Detrás del Scrum	4 m.
M.9	2 vs 3	Avance controlado sin hooking	Resiste de pie	Detrás del Scrum	4 m.
M.8	1 vs 2	Avance controlado sin hooking	Resiste de pie	Detrás del Scrum	3 m.

Apartado del Scrum

► **M.14 años:** 3+4+1 vs 3+4+1. Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe “lanzar el pie por la pelota” (hookear) y avanzar de manera controlada 1,5 m. El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. “El que tira saca”.

El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas y tiene permitido levantarse de la formación portando la pelota, pero no debe embestir intencionalmente.

► **M.13 años:** 3+2+1 vs 3+2+1. Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe avanzar de manera controlada (No hooking). El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. “El que tira saca”.

El octavo deberá formar entre ambas segundas líneas. No tiene permitido levantarse de la formación portando la pelota.



➤ **M.12 años:** 3+2 vs 3+2. Parten de arriba con tres cantos y los +2 se ubican en posición de segundas líneas, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe avanzar de manera controlada (No hooking). El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca".



➤ **M.11 años:** 3 vs 3 Parten de arriba con tres cantos, una vez formados deben adoptar una correcta postura corporal. El equipo que pone en juego la pelota debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). El que defiende debe limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca". Pueden ingresar los entrenadores para asistir y dar seguridad, uno de cada lado y con una mano por debajo y otra arriba. Para evitar el derrumbe, sostienen.



Infantiles - Variaciones a las leyes



► **M.10 años:** 2+1 vs 3. Hombros vs caderas. El equipo 2+1, que pone en juego la pelota, debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). Los 3 jugadores/as del pack defensor se encuentran de pie y deberán limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado.



► **M.9 años:** 2 vs 3. El equipo de 2 jugadores, que pone en juego la pelota, debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). Los 3 jugadores del pack defensor se encuentran de pie y deberán limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca".

El árbitro deberá dejar la pelota quieta debajo de los jugadores/as cuando estos se encuentren listos para avanzar y dar la orden para que se inicie el avance.



► **M.8:** 1 vs 2 El equipo de 1 jugador, que pone en juego la pelota, debe avanzar de manera controlada hasta superar la línea de la pelota (No hooking). Los 2 jugadores del pack defensor se encuentran de pie y deberán limitarse a resistir de manera controlada, no pudiendo recuperar la pelota hasta que el scrum haya finalizado. "El que tira saca".

El Árbitro deberá dejar la pelota quieta debajo de los jugadores y dar la orden para iniciar el avance.



Desde M8 a M14, el empuje permitido es hasta superar la línea de la pelota.

El referee deberá verificar una adecuada posición y equilibrio corporal

Off Side para el Medio Scrum

» Para la **categoría M.14**. Según texto oficial de las Leyes del Juego

» Para las **categorías M.13, M.12, M.11, M.10, M.9 y M.8**:

El Medio Scrum **atacante** no tendrá limitaciones en su juego, pudiendo correr, pasar o patear la pelota.

El Medio Scrum **defensor** no podrá avanzar más allá del pie más rezagado del scrum, hasta que este finalice.

Los niños tienen derecho a una práctica segura



Consideraciones pedagógicas

Se deberá proponer a los jugadores y según sus edades, progresivas y diferentes actividades de aprendizaje de cuadrupedias, puentes, flexibilidad y equilibrios para favorecer el proceso de desarrollo de la destreza.

Se pretende que los jugadores de manera progresiva, aprendan una correcta posición corporal, que les permitan formar un scrum más eficiente y seguro.

Por otra parte, el referee deberá prestar especial atención a que los backs de ambos equipos respeten las líneas de offside durante el scrum, para favorecer el desarrollo de pases, carreras y apoyos, luego que la pelota haya emergido de la formación.

LEY 9: LINEOUT

Categoría	Jugadores que participan	Levantar al saltador	Oposición al saltador	Off side Backs
M.14	1+7+1	SI	NO *Ver jugadores que participan en el Line out	10 m
M.13	1+5+1	NO	SI	7 m.
M.12	1+4+1	NO	SI	7 m.
M.11	1+3+1	NO	SI	7 m.
M.10	1+2+1	NO	SI	5 m.
M.9	1+1+1	NO	SI	5 m.
M.8, M.7 y M.6	No hay Line out			

Propósito

Reiniciar el juego, de una manera, segura e imparcial, después de que la pelota está en touch.

Jugadores que participan en el Line out

› En las categorías M.14:

1 (un) jugador que lanza la pelota +(7) siete jugadores que forman las hileras + 1(un) jugador de medio scrum.

Durante el 1er. Semestre del año, ambos equipos (atacantes y defensores) deben conformar las torres de salto, pero **el equipo defensor no podrá disputarle la pelota al atacante**.

Durante el 2do. Semestre del año, ambos equipos (atacantes y defensores) deben conformar las torres de salto, **permitiéndose la disputa solo con dos manos en busca de la pelota**.

El lanzador de la pelota del line out, deberá hacerlo de manera imparcial, procurando que el saltador de la torre de su equipo pueda obtener la pelota con las dos manos.

El primer jugador de la hilera formará a una distancia de 5 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

Se debe colocar a un jugador oponente al que lanza la pelota.

No se encuentra permitido:

✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 7 jugadores que forman la hilera

✗ Lanzar al primer jugador de la hilera

Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

› En las categorías M.13:

1 (un) jugador que lanza la pelota +5 (cinco) jugadores que forman las hileras +1 (un) jugador de medio scrum.

Los jugadores de las hileras pueden moverse y saltar.

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

Se debe colocar a un jugador oponente al que lanza la pelota.

No se encuentra permitido:

✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 5 jugadores que forman la hilera.

✗ Lanzar al pecho del primer jugador de la hilera.

Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

➤ En las categorías M.12:

1 (un) jugador que lanza la pelota +4 (cuatro) jugadores que forman las hileras + 1 (un) jugador de medio scrum.

Los jugadores de las hileras pueden moverse y saltar.

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 4 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

Se debe colocar a un jugador oponente al que lanza la pelota.

No se encuentra permitido:

- ✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 4 jugadores que forman la hilera.
 - ✗ Lanzar al pecho del primer jugador de la hilera.
- Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

➤ En las categorías M.11:

Lanzador + 3 vs 3 no especifica lanzador ni saltador, los jugadores pueden moverse y saltar, todos los jugadores deben lanzar o saltar.

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

No se encuentra permitido:

- ✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 3 jugadores que forman la hilera.
 - ✗ Lanzar al pecho del primer jugador de la hilera.
- Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

➤ En las categorías M.10:

Lanzador + 2 vs 2 no especifica lanzador ni saltador, saltan desde el lugar, todos los jugadores deben lanzar o saltar.

El primer jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre las dos líneas de jugadores. Los jugadores que forman la hilera y los lanzadores, no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

No se encuentra permitido:

- ✗ El lanzamiento intencional largo, que supere a los 2 jugadores que forman la hilera.
 - ✗ Lanzar al pecho del primer jugador de la hilera.
- Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

› En las categorías M.9:

Lanzador + 1 vs 1 no especifica lanzador ni saltador, saltan desde el lugar, todos los jugadores deben lanzar o saltar.

El jugador de la hilera forma a una distancia de 3 m. de la línea de touch. Cada equipo debe alinearse de su lado a por lo menos medio metro, de la línea del Line out, de forma que deje un claro espacio entre los dos jugadores. Estos jugadores y los lanzadores no pueden salir jugando con la pelota de ésta formación.

No se encuentra permitido:

- ✗ El lanzamiento intencional largo, que supere al jugador que salta.
- ✗ Lanzar al pecho del jugador.

Luego de la advertencia del árbitro, deberá lanzar de nuevo. Si el lanzador persiste, será sancionado con free kick.

En todas las categorías, con excepción de M 14, los jugadores podrán disputar la posesión de la pelota impulsándose desde el suelo y por sus propios medios, no podrán ser levantados, ni sostenidos hasta regresar al suelo.

Se propone el desarrollo de la destreza de lanzar, saltar y tomar la pelota, como así también disputa de la posesión de parte del equipo que no arroja.

Para la categoría M 14, por razones de seguridad, los apoyos al saltador, deberán sujetar al lanzador hasta que vuelva a tener contacto con el suelo. Si la pelota es mal lanzada, el juego continuará según las leyes.

En la categoría M.14, en un maul después de un Line out, no se podrá empujar la formación más de dos metros. Para las demás categorías, se permite empujar hasta 1 metro, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el suelo.

El medio scrum **no tendrá limitaciones** respecto a su juego. Podrá correr con la pelota por la boca o por la cola del line out.

La línea Off-side, durante el Line out

› En la categoría M.14:

La línea de off side significa una línea a 10 (diez) metros de la línea del line out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de 10 (diez) metros de la línea del line out, esa línea de off side es la de goal.

› En las categorías M.13 a M.11:

La línea del off side significa una línea a 7 (siete) metros de la línea del line out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de 7 (siete) metros de la línea del line out, la línea de off side es la de goal.

› En las categorías M.10 a M.9:

La línea del off side significa una línea de 5 (cinco) metros de la línea del line out y paralela a las líneas de goal o si la línea de goal estuviese a menos de 5 (cinco) metros de la línea del line out, la línea de off side es la de goal.

Seguridad

Equipo que lanza la pelota: Con excepción de M.14 años, no está permitido utilizar a otro jugador como sostén para saltar en procura de la pelota o levantar a un jugador, o efectuar el pre asimiento, o sostener en el momento del salto en procura de la pelota.

Equipo que disputa la pelota: No está permitido tacklear al receptor de la pelota.

Los integrantes de la hilera del equipo que no obtuvo la pelota, no podrán abandonar el line out, en dirección del oponente, hasta que la pelota haya tocado el suelo y/o el receptor haya tomado o jugado la pelota.

El receptor debe pararse a por lo menos un metro y medio, hacia su in goal de la hilera conformada por sus compañeros.

El line out termina cuando la pelota ha tocado el suelo y/o el receptor ha tomado o jugado la pelota.



Consideraciones pedagógicas

Permitir impulsarse por sus propios medios permitirá desarrollar las destrezas de salto en cualquier situación de juego.

La rápida liberación de la pelota permitirá el desarrollo de carreras, pases y apoyos. Para que ello suceda, el referee deberá prestar especial atención a que los backs de ambos equipos respeten las líneas de offside durante el line out.

Con la finalidad de que los jugadores aprendan a lanzar correctamente la pelota, el jugador que ejecuta el lanzamiento deberá sujetar la pelota por sobre sus hombros y desde allí lanzarla al medio de las hileras y por arriba de la **cabeza del saltador quien procurará obtenerla con ambas manos**. Si el lanzamiento es defectuoso podrá repetirse. De subsistir, se aplican las Leyes del Juego.

Con el objeto de estimular la saltabilidad, se solicita que, antes que se efectúe el lanzamiento, el referee verifique que los jugadores de la hilera adopten una adecuada posición de salto, con piernas levemente flexionadas y miembros superiores flexionados con manos a la altura de los hombros a fin de poder impulsarse al momento de despegarse del suelo.

En esta etapa deben aprender a lanzar la pelota, saltar y tomarla con ambas manos, y cubrir al saltador.

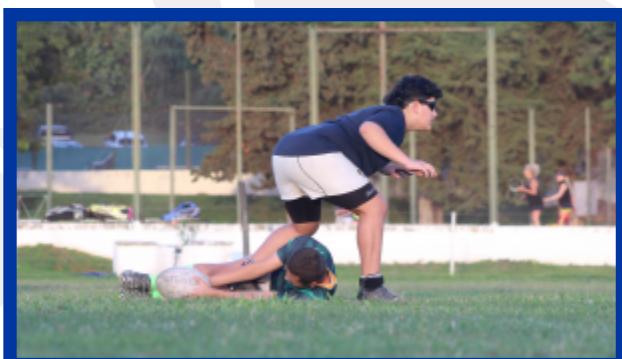
LEY 10: RUCK

Principio

El objetivo del ruck es permitir que los jugadores compitan por la pelota que está en el suelo.

Formación de un ruck

Un ruck puede tener lugar solamente en el campo de juego, se forma cuando por lo menos un jugador de cada equipo está en contacto, sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo. Los jugadores involucrados en todas las etapas del ruck no deben tener sus cabezas y hombros más bajos que sus caderas.



Off side en el ruck

Cada equipo tiene una línea de offside paralela a la línea de goal que pasa por el último punto de cualquier participante en el ruck. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de offside para ese equipo es la línea de goal.



En el ruck, la línea de off side pasa por el último punto del último jugador participante del ruck de cualquiera de los equipos. El jugador de camiseta gris a la izquierda, está off side.



Durante el ruck

Se puede obtener la posesión ya sea ruckeando o empujando al equipo oponente más allá de la pelota.

Por razones de seguridad, se permite solamente una primera y única disputa

Propósito del ruck

Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, pases y kicks.

Jugadores que participan en el Ruck

- › **M.14, M.13 y M.12:** Ruck permitido. 1era y única disputa, libre cantidad de jugadores y libre juego.
- › **M.11:** Ruck permitido 1era y única disputa, hasta dos jugadores por lado.
- › **M.9 y M.10:** Ruck permitido, solo una 1er y única disputa, un solo jugador por lado. Se procura comenzar con el desarrollo de la destreza del ruck poniendo foco en la postura para llegar al ruck. Generar una disputa, pero controlada en un marco de seguridad.
- › **M.8:** No hay ruck. Si el portador de la pelota cae al suelo, ambos equipos podrán disputar la posesión de la pelota, pero no formar un ruck. Se procura estimular la presentación de la pelota y la continuidad del juego. Esto no implica “hacer techo”, “casita” o estacionarse sobre la pelota, el jugador del equipo que primero arribe, debe levantar la pelota y seguir jugando.
- › **M.7 y M.6:** No hay Ruck. Se procura dar prioridad al desarrollo de confianza en las acciones de avanzar, evadir, percepción del espacio, marcar puntos. Ver anexo guía Probá Rugby

Seguridad

- › *Se permite la disputa de la pelota en el ruck de la siguiente manera: Los jugadores de ambos equipos pueden realizar una primera y única disputa para intentar mantener o recuperar la posesión de la pelota.*
- › *Cuando un equipo ha ganado la pelota, el referee deberá excluir “Definida” e inmediatamente los equipos deberán dejar de empujar y jugar la pelota.*
- › *Se pretende evitar empujes posteriores que afecten la seguridad, cuando la pelota está definida.*
- › *Esta formación puede ser riesgosa para los niños que no ingresen de pie y desde atrás del pie del último compañero. El referí debe prevenir, cortando el juego inmediatamente si observa alguna acción de peligro.*
- › *No está permitido estacionarse, “hacer casita” ni “techo” sobre la pelota. Quienes participen de esta formación solamente podrán disputar la pelota “limpiando” cuando haya un rival entrando a la formación o levantando la pelota si estuviera de pie y solo. En este último caso, el referee deberá advertir a ese jugador que debe levantar la pelota a fin que no se estacione, “haga casita” ni “techo”, con el objeto de otorgar seguridad en el juego y facilitar el desarrollo y la continuidad a través carreras, pases y apoyos.*
- › *Penalidad: Free kick para el equipo no infractor.*



Consideraciones pedagógicas

Para estimular la toma de decisiones y la inteligencia táctica, y evitar situaciones de riesgo físico para los participantes, se debe insistir en que, ante una pelota libre en el suelo, los jugadores:

- › No se estacionen, no “hagan casita” ni “techo” sobre la pelota.
- › Observen, decidan y ejecuten:
 - A) si hay amenaza rival sobre la pelota, “limpien el ruck”
 - B) si no hay amenaza rival sobre la pelota, levanten la pelota, la pasen o corran portándola.

LEY 11: MAUL

Definición

Un maul se produce cuando un jugador portando la pelota es agarrado por uno o más oponentes, y hay uno o más compañeros del portador de la pelota asidos al portador. Por lo tanto, un maul se forma con por lo menos tres jugadores, todos sobre sus pies: el portador de la pelota y un jugador de cada equipo. No es maul el portador de la pelota y dos rivales. Todos los jugadores involucrados deben estar atrapados o asidos al maul y sobre sus pies y avanzando hacia una línea de goal. El juego general ha terminado.

Propósito

Mantener la continuidad del juego cuando se hayan agotados las opciones de carreras, kicks y pases.

El Maul está permitido en todas las categorías del rugby infantil, excepto en M6 y M7.



Maul no formado



Maul formado

La pelota debe emerger rápidamente de la formación, si luego de ser advertidos los jugadores intencionalmente demoran la salida de la pelota, el referee deberá detener el juego y reiniciarlo según las leyes.

En el maul después del Line out, luego que los saltadores hayan apoyado ambos pies en el piso, los jugadores podrán empujar la formación de la siguiente manera:

- M.14 años: hasta 2 m.
- Otras categorías: hasta 1 m.

En el campo de juego el maul puede desplazarse no más de 2 m. en M. 14 y en las otras categorías 1 m.



Consideraciones pedagógicas

El referee no deberá decir en ninguna categoría: "suelten, salgan, quedan uno vs uno..." .

Sin perjuicio de ello, para otorgar seguridad y continuidad en las categorías M8 y M9, y cuando la pelota no haya emergido del maul naturalmente hasta los 3/4 segundos, el referee podrá pedirles a los jugadores que "a la cuenta de cinco" se juegue la pelota, pero nunca solicitarles que abandonen la formación.

Es importante que los jugadores en todas las categorías experimenten el contacto con pares y rivales en esta situación agrupada.

LEY 12: SITUACIONES DE CONTACTOS

Tackle

Un tackle se puede realizar en cualquier lugar del campo de juego. Las acciones de los jugadores involucrados en el tackle deben garantizar una disputa justa y permitir que la pelota esté disponible inmediatamente para ser jugada.



REQUISITOS PARA EL TACKLE

- Se realiza un tackle cuando el portador de la pelota es agarrado o tomado y llevado al suelo por uno o más oponentes.
- Ser llevado al suelo significa que el portador de la pelota yace, está sentado o tiene por lo menos una rodilla en el suelo o sobre otro jugador que está en el suelo.
- Estar agarrado significa que un tackleador debe continuar agarrando al portador de la pelota hasta que el portador de la pelota esté en el suelo.

JUGADORES EN EL TACKLE

Los jugadores en el tackle son: Jugador tackleado. Tackleador(es). Otros: Jugador(es) que agarra al portador de la pelota durante el tackle pero que no va al suelo. Jugador(es) que arriba para disputar la posesión en el tackle. Jugador(es) que ya está en el suelo.

RESPONSABILIDADES DE LOS JUGADORES

Los tackleadores deben:

- Inmediatamente soltar la pelota y al portador de la pelota después que ambos jugadores van al suelo.
- Inmediatamente estar sobre sus pies o alejarse del jugador tackleado.
- Estar sobre sus pies antes de intentar jugar la pelota.
- Permitir al jugador tackleado soltar o jugar la pelota.
- Permitir al jugador tackleado alejarse de la pelota.

Los tackleadores pueden jugar la pelota desde la dirección de su línea de goal siempre que hayan cumplido con las responsabilidades enunciadas arriba y no se haya formado un ruck.

El jugador tackleado debe inmediatamente:

- Hacer que la pelota quede disponible para que el juego pueda continuar, soltando, pasando o empujando la pelota en cualquier dirección excepto hacia adelante.
- Puede colocar la pelota en cualquier dirección.
- Alejarse de la pelota o levantarse.
- Asegurarse no yacer sobre, más allá o cerca de la pelota para impedir que jugadores oponentes obtengan la posesión de ella.



El jugador tackleado debe liberar la pelota inmediatamente

Los otros jugadores deben:

- › Permanecer sobre sus pies y soltar la pelota y al portador de la pelota inmediatamente.
- › Permanecer sobre sus pies cuando jueguen la pelota.
- › Arribar al tackle desde la dirección de su línea de goal antes de jugar la pelota.
- › No jugar la pelota o intentar tacklear a un oponente mientras estén en el suelo cerca del tackle.



Después de un tackle todos los jugadores deben estar sobre sus pies cuando juegan la pelota

Cualquier jugador que obtenga posesión de la pelota:

- › Debe jugarla inmediatamente, alejándose o pasando o pateando la pelota.
- › Debe permanecer sobre sus pies y no ir al suelo en el tackle o cerca del tackle a menos que sea tackleado por la oposición.
- › Puede ser tackleado siempre que el tackleador lo haga desde la dirección de su línea de goal.

Se crean líneas de off side en un tackle cuando por lo menos un jugador está sobre sus pies y sobre la pelota que está en el suelo. La línea de off side de cada equipo corre paralela a la línea de goal a través del punto más atrás de cualquier jugador en el tackle o sobre sus pies sobre la pelota. Si ese punto está sobre o detrás de la línea de goal, la línea de off side para ese equipo es la línea de goal.



Líneas de offside creadas por un jugador de pie sobre la pelota

El tackle termina cuando:

- Se forma un ruck.
- Un jugador sobre sus pies de cualquiera de los equipos obtiene la posesión de la pelota y se aleja o pasa o patea la pelota.
- La pelota deja la zona del tackle.
- Resulta imposible jugar la pelota. Si hay dudas sobre qué jugador no actuó conforme a la ley el árbitro ordenará un scrum. La introducción de la pelota la efectuará el equipo que estaba avanzando antes de la detención o, si ningún equipo avanzaba, el equipo atacante

Modalidad de Tackle

Categoría	
M.14 a M.10	Tackle desde la cintura hacia abajo
M.9	Tackle desde la cintura hacia abajo. Si uno de los entrenadores propone se puede jugar con reglas de M.8
M.8	Abrazar 1,2,3 o Tackle desde la cintura hacia abajo El portador de la pelota que es sostenido por un defensor durante tres segundos tiene la obligación de pasar la pelota. El defensor, debe abrazar apoyando su hombro en el portador
M.6 y M.7	Ver anexo Guía de Proba Rugby

Proba Rugby

El objetivo de esta guía es promover y facilitar la implementación de la modalidad "Proba Rugby" para las categorías M6 y M7 y grupos de jugadores que se inician en el juego.

"Proba Rugby" es una modalidad que dará a todos los niños y niñas la oportunidad de participar en el juego y a la vez estimulará el desarrollo de habilidades como la carrera, la evasión y el manejo de la pelota.

Las reglas son simples y el juego es fácil de aprender.

El reglamento de Rugby Infantil de la Unión Argentina de Rugby incluye para las categorías M6 y M7 la modalidad "PROBA RUGBY" y promueve el desarrollo de esta modalidad en las prácticas de estas divisiones como así también para la iniciación de nuevos jugadores en divisiones mayores, lo cual permitirá a los jugadores y jugadoras que se inician, participar de una experiencia divertida, segura y agradable.

Objetivo del Juego

El objetivo del juego es anotar try apoyando la pelota detrás o en la línea de in-goal de los oponentes. Un try vale cinco puntos.

Para detener al rival que porta la pelota o evitar un try, los defensores deben arrancar una de las cintas del cinturón al portador de la pelota. Esto obliga al portador, a pasar la pelota inmediatamente.

Seis quites consecutivos al equipo atacante, permite el cambio de posesión, y que la pelota sea entregada al equipo defensor, para reanudar el juego.

Cómo jugar

NÚMERO DE JUGADORES

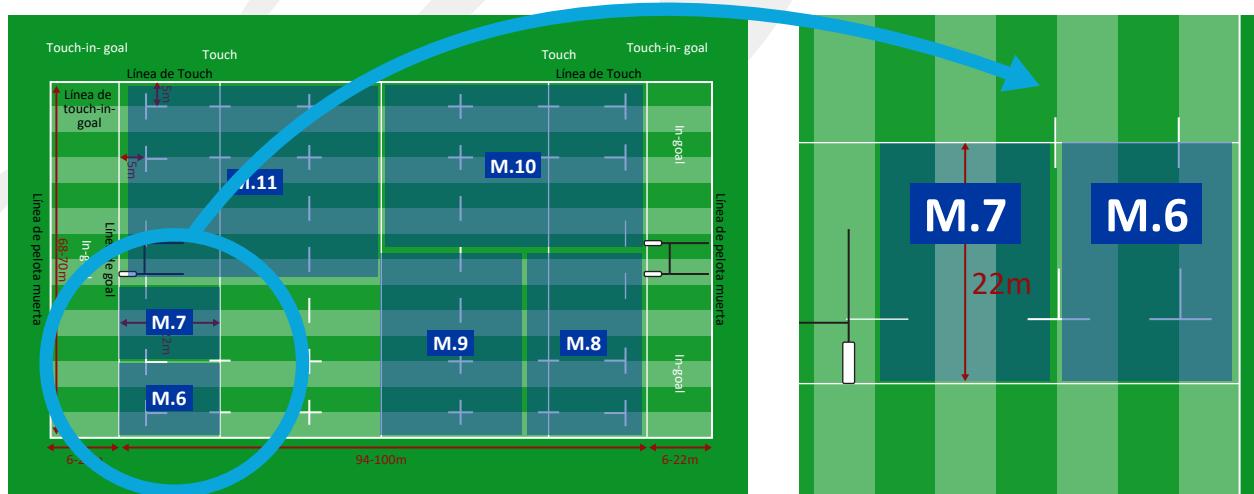
En las divisiones M6 y M7 se jugará con un máximo 5 jugadores y no menos de 3 jugadores.

Cuando se juegue con la modalidad “Proba rugby” en divisiones mayores de M8, el número de jugadores podrá variar según el tamaño del campo y jugadores disponibles. Se recomienda máximo 7 jugadores por equipo.

EL CAMPO DE JUEGO

Proba Rugby se puede jugar prácticamente en cualquier espacio abierto y/o cerrado. Donde sea posible, el campo puede ser marcado con conos o cintas, para que los jugadores puedan ver fácilmente los límites del campo de juego.

Para las divisiones M6 y M7 el campo de juego es de hasta 22mts de largo y hasta 12mts de ancho.



DURACIÓN DEL JUEGO

Un juego se compone de hasta 5 tiempos de hasta 7min. Se recomienda que cada período tenga un intervalo de hasta 5 minutos.

REEMPLAZOS

Los reemplazos de jugadores pueden ser ilimitados, garantizando que todos los jugadores jueguen como mínimo medio partido.

ÁRBITROS/ENTRENADORES

El juego se puede jugar fácilmente con un árbitro quien tiene la misión principal de garantizar que los jugadores y jugadoras tengan una experiencia divertida y segura para lo cual cuenta con reglas simples y de fácil interpretación y aplicación.

Para las divisiones M6 y M7, quienes cumplan la función de árbitro, cuentan con algunas estrategias didácticas que les facilitará cumplir con su misión. Las mismas se detallan más adelante en el párrafo 3 de esta guía: "Estrategias didácticas para M6 y M7".

EL CINTURÓN DE "PROBA RUGBY"

Las cintas de Proba Rugby deben tener un tamaño y forma estándar, ya que hay una amplia gama de productores de conjuntos y todos ellos pueden ser bastante diferentes. Las cintas deben ser idealmente de 35 cm de largo x 5 cm de ancho. El cinturón se ajusta a la cintura del jugador y las dos cintas cuelgan de ambos lados.



El velcro sujetas las cintas para que queden colocadas una en cada cadera.

Si los equipos no cuentan con camisetas que los identifiquen cada equipo utilizará cintas de diferente color. El cinturón debe colocarse por encima de la ropa, las camisetas por dentro del pantalón y las cintas libres para que puedan ser arrancadas.

Reglas del juego

EMPEZAR A JUGAR

Un equipo inicia/reinicia el partido desde el centro del campo con un pase libre. Cuando se anota un try, el equipo que no anotó comienza en el centro del campo con un pase libre.

PASE LIBRE O REINICIOS

Para realizar un pase libre, el jugador que lo realiza, comienza con la pelota en el suelo, moviéndola ligeramente hacia adelante con su pie, luego la levanta y habilita a un compañero.

Para las divisiones M6 y M7 pueden comenzar directamente con un pase o el portador iniciando la carrera a la orden el árbitro.

El equipo contrario debe permanecer a cinco metros del lugar reinicio, y en M6 y M7 a tres metros. No pueden comenzar a moverse hacia adelante hasta que la pelota sale de las manos del jugador que realiza el pase libre o inicia la carrera.

Un pase libre también se usa para reiniciar el juego en cualquier cambio de posesión, o cuando el portador no logra pasar la pelota inmediatamente (3 pasos), luego de que le quitaron la cinta.

Si la pelota sale fuera del terreno de juego, el juego se reanuda con un pase libre del equipo que no tenía la posesión de la pelota. El pase libre se realiza desde el punto por donde salió el balón. Los pases libres no pueden realizarse a menos de cinco metros de la línea de in-goal.

También se otorga un pase libre al equipo no infractor cuando su oposición infrinja las reglas, como un pase adelantado, un fuera de juego o por no devolver la cinta al portador de la pelota.

QUITAR CINTAS

Para completar una “quita de cinta”, una de las dos cintas del cinturón del portador de la pelota debe estar completamente despegada del cinturón por la acción de un defensor. A la única persona a la que se le puede quitar la cinta es al portador de la pelota.

El defensor al quitar una cinta se detiene, sostiene la cinta sobre su cabeza y grita “¡TAG!” o “¡TACKLE!”. El portador de la pelota debe entonces pasar la pelota “inmediatamente” (dentro de tres pasos es una buena pauta).

En el caso que no realice el pase “inmediatamente” se considera una detención y para continuar el juego deben dejar la pelota en el suelo y reiniciar como un pase libre.

A las 6 detenciones seguidas el equipo pierde la posesión. Si el portador de pelota corre más de 3 pasos luego de que le quitaron la cinta se considera una infracción y su equipo pierde la posesión de la pelota. Después de que el portador haya pasado la pelota, el defensor que le quitó la cinta debe devolvérsela, en M6 y M7 se podrá permitir que la dejen en el suelo inmediatamente, para que el jugador vuelva a colocársela en el cinturón antes de volver al juego.

Si alguno de estos jugadores no respeta estas reglas, será penalizado dando un pase libre al equipo oponente.

FUERA DE JUEGO

Solo se produce en el inicio o reinicio. Cuando un defensor realiza una quita de cinta y el portador no realiza un pase “inmediatamente”, todos sus compañeros de equipo, deben retroceder hasta quedar 5 metros detrás del lugar donde se realizó la quita de cinta. Si un jugador está fuera de juego e intercepta, impide o ralentiza un pase, se considera una infracción y se otorgará un pase libre al equipo no infractor.

PASAR LA PELOTA

La pelota solo se puede pasar en dirección lateral o hacia atrás. No se puede pasar la pelota hacia adelante (en dirección a la línea de pelota muerta del equipo contrario). Se penalizará al equipo que realice un pase hacia adelante otorgando un pase libre al equipo no infractor. En M6 solo se aplicará esta regla en los casos muy evidentes, favoreciendo la continuidad del juego y percepción de los espacios y compañeros.



KNOCK ON

Cuando un jugador tira la pelota al suelo hacia la línea de pelota muerta de los oponentes, se otorga un pase libre al equipo no infractor a menos que se pueda jugar una ventaja.

JUEGO CON EL PIE

Para estimular el uso de esta destreza, en “Probá Rugby”, está permitido el juego con el pie.

VENTAJA

No detener el juego cuando ocurre una infracción se llama “ventaja”. Los árbitros deben jugar “ventaja” para el equipo no infractor si hay alguna posibilidad que puedan recibir la pelota.

El árbitro debe excluir “¡ventaja!”, seguido de “¡juegue!!”

Si no se produce ninguna ventaja el juego se reinicia con un pase libre.

Si el atacante cae accidentalmente, se le permite pasar la pelota desde el piso si es que puede o continuar desde donde cayó con un pase libre.

Estrategias didácticas para M6 y M7

ÁRBITROS/ENTRENADORES

El juego se puede jugar fácilmente con un árbitro quien tiene la función principal de garantizar que los jugadores/as tengan una experiencia divertida y segura, para lo cual cuenta con reglas simples.

Para la división M6, y solamente si fuera necesario, durante el partido o práctica, los entrenadores de ambos equipos pueden colaborar con el juego dentro del campo, detrás de sus respectivos equipos, para lo cual cuentan con algunas estrategias didácticas que les facilitará cumplir con su misión además de colaborar a que los niños y niñas entiendan el juego, desarrollen la percepción de espacios, compañeros/ oponentes, estimulen las destrezas de carrera, evasión, atrapar, pasar, el juego con el pie y quitar las cintas.

Es recomendable, que quien dirija tenga siempre una pelota en sus manos o bien un entrenador de cada equipo dentro del campo de juego ubicado detrás de sus equipos participando en algunas acciones del juego.

Esta estrategia permitirá darles participación con pelota a todos los jugadores de ambos equipos y ayudarles a percibir los espacios y compañeros bien ubicados.

Esta estrategia puede utilizarse en prácticas y en partidos.

LAS INTERVENCIONES

Quienes dirijan los partidos o prácticas deberán procurar que sus intervenciones sean productivas (que incentiven y guíen hacia el descubrimiento) y positivas (“muy bien...” “excelente...” “así...”), esto ayudará a los jugadores a resolver y disfrutar del juego explorando y resolviendo dichas situaciones.

Elegir bien cuándo utilizar las intervenciones de comando (aquellas que les dicen qué hacer a los jugadores) y evitar las negativas (“no” “mal” “así no”, etc.)

Positivas	Productivas	De Comando	Negativas
¡Muy bien! Hacia el in goal.	Corre hacia el in goal.		¡No corras de costado!
¡Excelente ese pase! ¿Qué debes hacer después que tomó la pelota tu compañero?	En dos manos.		Mal, no lleves la pelota en una mano.
¡Muy bien! Hacia el portador para quitar las cintas.	A las cintas.		Así no, sin agarrar
¡Excelente! Atrapando el pase con las dos manos	Manos afuera		¡No sigas corriendo!
COMBINADAS SON MUY EFECTIVAS	Elegir bien cuando utilizarlas		EVITARLAS

PALABRAS CLAVES

Como en la sección anterior, en lo que respecta a las intervenciones de comando, se puede incluir palabras claves, las cuales permitirán a los jugadores hacer foco en un aspecto del juego, una destreza o capacidad.

Es conveniente utilizar no más de dos o tres palabras claves por sesión de práctica o encuentro, eligiendo aquellas que tuvieran que ver con el objetivo propuesto para la misma. A modo de guía, a continuación mencionamos algunas palabras claves que pueden ser útiles para aplicar en los encuentros de Proba Rugby en las categorías M6 y M7.

"DOS MANOS"

Utilizar las palabras claves "dos manos", para estimular y alentar al portador de la pelota a que la lleve con las dos manos. Esto facilitará el desarrollo de la evasión y el pase, a la vez que limitará el uso de las manos para evitar le saquen las cintas (hand off).



"CINTAS"

Utilizar la palabra clave "cintas" para alentar al defensor que va en busca del portador de la pelota a ir a quitar las cintas. Esto facilitara el desarrollo de posición para llegar agazapado y con los pies cerca del portador.



"PASE"

El árbitro o entrenador debe excluir "¡¡Pase!!" cuando el defensor le haya quitado una cinta al portador. Esto ayudará a los jugadores a desarrollar el hábito de buscar inmediatamente opciones para pasar la pelota y mantener la continuidad.



POSESIONES

En M6 no hay límite de posesiones para llegar al try, en M7 se pondrán poner de acuerdo los entrenadores, pero se sugieren 6 posesiones.

REINICIOS LUEGO DE UN TRY

- Los reinicios después del try son de drop o punt en el centro del campo de juego, realizado por el mismo equipo que marcó el try, pero en M6 y M7 se aconseja variarlos con otras formas de reinicios como los siguientes ejemplos:
 - a 3 metros de distancia del rival y de los laterales con un pase.
 - El referee le entrega la pelota a un jugador del equipo que recibió el try, buscando dinámica y eligiendo la participación de algún jugador específicamente.
 - El tipo de reinicio elegido surgirá de un acuerdo entre los entrenadores según el nivel de los jugadores.

LIMITES DE LA CANCHA

En estas edades, resulta importante el desarrollo de las orientaciones y las nociones espaciales adentro / afuera. Por lo tanto, con el objetivo de otorgar continuidad en el juego, se sugiere acordar entre los entrenadores en M6 cierta flexibilidad respecto de sobreponer las líneas de la cancha en función de la dinámica del juego.



Consideraciones pedagógicas

- Deben proponerse actividades con y sin cintas en el mismo entrenamiento. Una no es excluyente ni expulsiva de la otra. Por el contrario, deben complementarse para ofrecer un rugby divertido, formativo e inclusivo.
- Un modo de generar familiarización con las cintas y el hábito de portarlas, es que cuando lleguen a la práctica los jugadores se coloquen el cinturón con las cintas y realicen así todas las actividades programadas.
- En estas edades, resulta importante el desarrollo de las orientaciones y las nociones espaciales adentro / afuera. Por lo tanto, con el objetivo de otorgar continuidad en el juego, se sugiere acordar entre los entrenadores en M6 permitir sobreponer el touch portando la pelota hasta 50 cm aproximadamente o menos y, en la categoría M7, en la primera mitad del año solo hasta 20 cm aproximadamente, y en la segunda mitad del año, quizás, jugar en las dimensiones mencionadas en el presente Reglamento.
- Para abordar las mencionadas orientaciones y nociones espaciales, el área de juego debe estar claramente marcada con líneas continuas de pintura o cinta, o en su defecto con suficiente cantidad de conos para delimitar adecuadamente el mencionado espacio.
- El entrenador debe permanecer al costado de la cancha, no dentro de la misma ni detrás de los niños, porque quita espacio y limita las acciones de los jugadores. Permitanle a los niños jugar y explorar el juego desde sus capacidades y posibilidades y así propiciar aprendizaje.
- Las intervenciones deberán ser productivas (incentiven y guíen hacia el descubrimiento) y positivas (más "bien" que "no" o "mal"), esto ayudará a los jugadores a resolver y disfrutar del juego explorando y resolviendo dichas situaciones. Evitar las intervenciones de comando (aquellas que les dicen qué hacer a los jugadores).
- El entrenador ingresará si fuera necesario recolocar una cinta o después que se haya terminado la jugada.
- Se deberá estimular a los jugadores, en entrenamiento principalmente, a levantar rápidamente la mano cuando quitan una cinta y exclamen. "¡¡Tag o Cinta!!"

EMBESTIR

El jugador portador de la pelota debe intentar eludir con carreras, pases o patadas al defensor, no encontrándose permitido buscar al defensor para embestirlo intencionalmente. La intención de esta ley, es evitar que los jugadores usen el contacto físico como única manera de ataque, el referee deberá advertir a los jugadores, de persistir esta acción, cortará el juego y lo juzgará como juego peligroso.

Hay situaciones de juego donde el portador de la pelota no podrá evitar escapar al contacto físico con el/los defensores, en cuyo caso no deberá ser advertido ni sancionado por el referee.

Sin perjuicio de ello, el referee deberá estar muy atento siguiendo las jugadas de cerca y advertir a aquel jugador que, portando la pelota, pudiera tener con su carrera una actitud de riesgo para el defensor.

HAND OFF

- › **M.14** Según Leyes del juego
- › **M.13 a M.8** Excepto sobre el cuello, cabeza y rostro
- › **M.6 y M.7** Sin hand off. *Ver Guía de Proba Rugby

Propósito

Escapar de un intento de tackle y retener la posesión de la pelota ante la inminencia de un contacto físico.

El Hand off es la acción, por parte del portador de la pelota, de intentar escaparse del tackleador apoyando la mano abierta sobre el defensor.

El Hand off debe ser empleado como un recurso por escapar del tackle, no está permitido que el portador de la pelota corra hacia el defensor con el solo propósito de provocar intencionalmente su uso.

El empleo del Hand off, es un recurso que hace a la seguridad del jugador portador de la pelota, quién emplea esta técnica para disminuir el impacto del tackle rival.

El Hand off no es correr con el brazo extendido, sino realizar el intento de apoyarse, desplazar o frenar al tackleador.

LEY 13: KNOCK ON y PASE FORWARD

- › **M.14** Segundo Leyes del Juego
- › **M.13 y M.12** Segundo Leyes del Juego
- › **M.11 y M.10** Segundo Leyes del Juego
- › **M.9 a M.6** No hay sanción si el pase forward es involuntario.

LEY 14: PATADAS

Propósito

Avanzar en el campo de juego.

Se permite el uso del Kick, en todas las categorías del Rugby Infantil, en la categoría M 14, según lo establecido en el texto oficial de las Leyes del Juego

En las otras categorías, si la pelota sale directamente, el juego se reiniciará a la altura desde donde se pateó la pelota.

Los **Kicks**, forman parte de las destrezas del juego y por lo tanto deben ser enseñadas desde el ingreso al Rugby Infantil.

Aprovechar la etapa infantil para estimular progresivamente esta destreza, le permitirá dominar esta habilidad o capacidad y desarrollarse integralmente como jugador.

En ningún caso se podrá tacklear al jugador receptor de una pelota pateada hasta que este se encuentre sobre sus pies e inicie su carrera.

Se puede pedir “**Mark**” en la División M.14 solamente.

Seguridad

El o los jugadores que cargan al receptor, deberán esperar a que éste tome la pelota e inicie la carrera y recién podrán tacklear. Con esta norma se procura evitar situaciones de riesgo al jugador que espera recibir la pelota.

El referee debe indicar los jugadores que corren hacia el receptor que no sea tackleado hasta que inicie la carrera.

No se sancionará a aquellos jugadores que estando en Off side no incidan en el desarrollo del juego, pero sí se los advertirá.

LEY 15: SALIDAS (Inicio y reinicio)

- › **M.14** Sobre pique (Drop)
- › **M.13 y M.12** Sobre pique (Drop)
- › **M.11 y M.10** Sobre pique (Drop)
- › **M.9 a M.6** Sobre pique (Drop) o patada de aire (Punt)

Hasta la categoría M.11, cada patada de inicio o reinicio deberá ser ejecutada por un jugador diferente.

Propósito

Que todos los jugadores aprendan a patear la pelota.



Todas las destrezas para todos los jugadores

LEY 16: CONVERSIÓN DESPUES DE UN TRY

- › **M.14** Según Reglamento.
- › **M.13 y M.12** Según Reglamento.
- › **M.11 y M.10** Sobre pique, frente a los postes más cercanos.
- › **M.9 a M.6** No patea conversión.

LEY 17: PENALES

- › En la categoría M.14, se aplicará el texto oficial de las Leyes del Juego.
- › En las otras categorías, cuando corresponda penal, según las Leyes de Juego, los mismos se transforman en Free Kicks.

Propósito

La transformación de penal en free kick es para desarrollar instancias de juego más espontáneas.

LEY 18: REINICIO DEL JUEGO

Para las categorías:

- M 6 a M9 años, reinicia el mismo equipo que marcó el try.
- M10 a M14 años, reinicia el equipo que no marcó el try

Toda vez que, según las categorías, no se indique la forma de reiniciar el juego, esto se realizará mediante un Free Kick.

La marca de un Free Kick, debe ser en el lugar de la infracción. Si el mismo es a menos de 5 m. de las líneas de touch o de goal, la marca deberá trasladarse hasta los 5 m.

Cuando la pelota salga directamente por línea de pelota muerta o touch in goal después de una salida de mitad de cancha, se deberá repetir la patada, recomendando que la pelota quede dentro del campo de juego.

Para las situaciones de inicio y re inicio, desde la mitad del campo de juego, los jugadores del equipo defensor deben respetar las siguientes distancias mínimas:

Categoría	Distancias mínimas
M.14	10 m.
M.13 y M.12	7 m.
M.11 y M.10	5 m.
M.9 a M.6	3 m.

Propósito

Los jugadores tendrán más opciones y espacios para jugar la pelota, además promoverá la acción de avanzar hacia el ingoal adversario y generará mejores apoyos al portador de la pelota.

En la categoría M.14 años, se permite jugar rápidamente la pelota en un penal / free kick, a 5 m de la línea de goal.

En todas las otras categorías, no se permite jugar rápidamente la pelota a 5 m de las líneas de goal.

El referee no sancionará a un jugador que sin intención o por la velocidad de la puesta en juego de la pelota, no se encuentra en las distancias establecidas.

El referee deberá sancionar a un jugador que luego de haber sido advertido, deliberadamente, no respeta las distancias establecidas.

LEY 19: PELOTA MUERTA EN EL IN GOAL

Ya sea porque un defensor apoya la pelota ("anular") o porque la misma salió por touch ingoal o línea de pelota muerta:

a) Si la pelota fue ingresada por el equipo defensor:

- M.14 a M.10, el juego se reinicia con scrum a 5 m, tira ataque.
- M.9 a M.6, el juego se reinicia con free kick a 5 m, a favor del ataque.

b) Si la pelota fue ingresada por el equipo atacante:

- M.14, el juego se reinicia con salida de ingoal (según leyes WR)
- M.13 a M.6, el juego se reinicia con free kick a 5 m, a favor del defensor.

El referee otorgará tiempo hasta que los jugadores tomen sus lugares, hasta tanto no permitirá poner nuevamente en juego la pelota.

El juego se reiniciará a 5 m de la línea de goal. El referee otorgará tiempo hasta que los jugadores tomen sus lugares y recién permitirá poner nuevamente en juego la pelota.

LEY 20: LA PELOTA

Categoría	Tamaño de la pelota
M.14	Número 5
M.13 y M.12	Número 4
M.11 y M.10	Número 4
M.9 a M.6	Número 4 y/o número 3

LEY 21: INDUMENTARIAS

Calzado

Se encuentra permitido el uso de zapatillas y botines con suela de goma o material flexible, con tapones redondos de punta goma. Estando vedado el uso de botines con tapones intercambiables, cualquiera sea el material de los mismos.

Vestimenta

No se permite el uso de buzos y pantalones con cierres metálicos o de plástico, prendas con capuchas de ningún tipo ni accesorios (bandanas, cuellos polares, etc) que pudieran generar riesgo físico en los participantes.

Aquellos jugadores que usen anteojos deberán utilizar armazones de material autorizado específicamente para deportes de contacto.

Protector bucal

Su uso es obligatorio, desarrollar el hábito del protector bucal desde las categorías infantiles disminuirá el riesgo de lesiones importantes en boca, dientes y cuero cabelludo del rival.

Su obligatoriedad es para todas las categorías y para cualquier práctica de rugby, haya o no contacto físico, en entrenamiento y en partido. Por lo tanto, se solicita que su cumplimiento se haga efectivo siempre a fin de generar hábito en su uso y evitar lesiones, no permitiéndose la participación en entrenamiento y partido bajo ningún motivo a quien no lo tuviera colocado correctamente.

LEY 22: JUEGO SUCIO

El referee, en caso de considerar necesario, ordenará cambiar definitiva o temporalmente al jugador, según la gravedad de la infracción.

El referee deberá explicar y advertir según las edades la gravedad y consecuencias del juego sucio eventualmente sucedido. Por tal motivo, deberá agotar otras instancias antes de solicitar, según su criterio, la sustitución temporal o definitiva del jugador infractor.

LEY 23: ENCARGADOS DE LOS EQUIPOS

Los clubes deberán arbitrar los medios para que un mayor de edad, responsable, acompañe a los jugadores en el traslado a los encuentros, durante todo el desarrollo del mismo y el regreso al punto de partida desde donde hubiere asumido su responsabilidad. Esta persona deberá conocer, en todos sus detalles, el presente Reglamento.

Con excepción de los casos explicados en este Reglamento, está vedada la presencia de persona alguna dentro del Área de juego. Se recomienda a los entrenadores, abstenerse de dar indicaciones a los jugadores durante el partido, salvo durante las pausas, oportunidad en que podrán ingresar.

Con ésta medida se trata de evitar todo tipo de presiones que interfieran con el espíritu lúdico del juego.

LEY 24: OFICIALES DEL PARTIDO

El referee, que deberá ser mayor de edad, debe tener una actitud preventiva y docente, por lo que debe conocer profundamente las leyes para saber explicarlas a los jugadores y aplicarlas en el marco del Referato Didáctico o Conducción de Partidos. También vestir indumentaria deportiva adecuada para dirigir el partido y sin gafas ni lentes oscuros.

Los clubes son responsables de que el referí conozca el texto oficial de las Leyes del Juego de Rugby y las del presente Reglamento.

El referee no permitirá bajo ningún concepto que los entrenadores, jugadores y/o terceros vulneren lo prescripto en la ley anterior.



EL ÁRBITRO

- DEBE CONOCER LAS LEYES DEL REGLAMENTO NACIONAL DE RUGBY INFANTIL Y SU APLICACIÓN A TRAVÉS DEL REFERATO DIDÁCTICO Y/O CONDUCCIÓN DE PARTIDOS.
- DEBE SER MAYOR DE EDAD.
- DEBE DIRIGIR CON SILBATO, SIN GAFAS OSCURAS Y CON INDUMENTARIA DEPORTIVA.
- DEBE ESTAR CERCA DE LA JUGADA SIEMPRE Y EXPLICAR DE MANERA SENCILLA Y CLARA LOS FALLOS EMITIDOS DURANTE EL JUEGO, DE MANERA TAL, QUE GENERE UN ENTORNO RELAJADO Y APROPIADO PARA QUE HAYA APRENDIZAJE EN LOS PARTICIPANTES.
- DEBE PERMITIR QUE SOLO PARTICIPEN JUGADORES CON PROTECTOR BUCAL Y CALZADO AUTORIZADO.
- SE SUGIERE QUE SEA ENTRENADOR DE RUGBY INFANTIL Y NO SOLAMENTE JUGADOR DEL PLANTEL SUPERIOR O DE JUVENILES PORQUE DESCONOCEN PROFUNDAMENTE LAS REGLAS Y SU APLICACIÓN PARA LA ETAPA DE INFANTILES.
- NO DEBE GRITARLE NI RETAR A LOS JUGADORES POR NINGÚN MOTIVO.
- DEBE SOLICITAR COMPOSTURA Y TRANQUILIDAD A LOS ADULTOS (PADRES, ENTRENADORES) QUE POR CUALQUIER CAUSA PROTESTEN, GRITEN O GESTICULEN EN DEMASÍA AL COSTADO DE LA CANCHA.
- DEBE VERIFICAR QUE EL CAMPO DE JUEGO Y ALREDEDORES NO REPRESENTEN PELIGROS PARA LOS CHICOS, (CUBREPOSTES COLOCADOS, SIN SILLAS, REPOSERAS NI EQUIPOS DE MATE, BICICLETAS, MASCOTAS, CANTIMPLORAS NI BOTELLAS).
- DEBE CONOCER, ANTES DEL INICIO DEL ENCUENTRO, DÓNDE SE UBICA EL MÉDICO O LA SALA DE ENFERMERÍA PARA ACUDIR EN CASO DE NECESIDAD.
- DEBE CONVERSAR CON LOS ENTRENADORES DE LOS CLUBES VISITANTES POR CUALQUIER CONSULTA O SITUACIÓN PARTICULAR PARA GARANTIZAR LA EQUIDAD EN EL JUEGO.
- NO HAY EXPULSIÓN EN RUGBY INFANTIL, SIN EMBARGO, SI EL ÁRBITRO LO CONSIDERARA NECESARIO POR LA GRAVEDAD DE LA ACCIÓN, PODRÍA SOLICITAR LA SUSTITUCIÓN DEFINITIVA O TEMPORARIA DEL JUGADOR.
- ES EL PRIMER RESPONSABLE PARA QUE EL JUEGO SE DESARROLLE DE MANERA SEGURA, DIVERTIDA, FORMATIVA E INCLUSIVA.
- DEBE CONTAR CON EL CURSO DE CONMOCIÓN DE LA UAR ACTUALIZADO. EN ESTE SENTIDO, ANTE UN JUGADOR LESIONADO, DOLORIDO O QUE PERMANEZCA EN EL SUELO, DEBE DETENER EL PARTIDO PARA OFRECERLE LA ATENCIÓN MÉDICA NECESARIA.

LEY 25: CONDICIONES CLIMÁTICAS

Podrán ser suspendidos aquellos encuentros que previo a su inicio, y por las condiciones climáticas imperantes, a criterio de los encargados, implicaran un riesgo significativo para la seguridad y salud de los jugadores.

Los partidos una vez iniciados, deberán ser terminados de no mediar situaciones que atenten contra la seguridad del jugador, cualquiera fuere la etapa en que se encuentren.

Con el propósito de permitirles una mejor recuperación a los jugadores, en los días muy calurosos o fríos, se podrán agregar hasta 2 minutos, a cada pausa, entre períodos de juego.

LEY 26: TERCER TIEMPO

Siendo esta costumbre una de las principales bases que tiene el rugby como deporte, fomentando la amistad y la camaradería, cada club hará lo necesario para que una vez finalizados los encuentros, se reúnan todos los jugadores, entrenadores, dirigentes, árbitros, colaboradores y managers. Deberá procurarse que se ofrezcan bebidas y alimentos con valor nutricional que contribuyan al crecimiento y desarrollo saludable de los niños.

Por lo tanto, se solicita al término de los encuentros, que los entrenadores reúnan a los participantes de todos los clubes de esa división y emitan un breve mensaje de agradecimiento y participación, destacando valores de amistad, respeto y camaradería tan oportunos para una sana convivencia y competencia.

Se solicita también que el 3er tiempo mantenga siempre el ritual de compartir entre todos, evitando entregar el alimento y la bebida a modo de vianda y desnaturalizar esta costumbre explicada precedentemente.

Los adultos son los responsables de sostener este espacio para jugadores, árbitros, entrenadores y managers.